



ubuntu 9.10 karmic koala



editorial:
Software libre y educacion: un avance pedagógico
e-solid: Educacion Software libre Duitama
llegó ubuntu 9.10 karmic koala
shell / terminal
eventos software libre

**3 de Noviembre 2009
/ 3 de Enero 2010**

**Creada por
E-SoLiD
<http://sites.google.com/site/mauripides>**

**Director:
Lic. Fausto Mauricio Lagos Suarez
piratax007@gmail.com**

**Edicion
Cindy Alvarez
Yudy Yasmin Sánchez
William Alfonso Rincón
e-solid@googlegroups.com**

**Diseño y Maquetacion:
Andres Medina
Diseñador Industrial
andrezalller@gmail.com**

**GEEK es posible gracias
a E-SoLiD**



**Esta obra, artículos y diseño estan
sujetos a una licencia creative commons.**

**Fuentes e Imagenes empleadas son
propiedad de sus respectivos dueños**

**Comentarios en
e-solid@googlegroups.com**

Duitama - Boyaca

**PADRE EDILBERTO ESTUPIÑAN ESTUPIÑAN
RECTOR COLEGIO SEMINARIO DIOCESANO**

3 /Editorial

ACTUALIDAD

4 /Comunidad E-Solid

APLICACION DEL MES

6 /Llegó Ubuntu 9.10 Karmic Koala

ENTREVISTA

10 /Sugar Labs

PROGRAMACIÓN

14 /Shell

EVENTOS

15 /E-Solid Presente

CORREO

19 /El rincón del lector



La Presentación de la Revista GEEK es una buena noticia para todas las personas comprometidas en hacer que el acceso al conocimiento y a la información sea cada vez más libre y gratuito.

El Colegio Seminario Diocesano de Duitama se ha unido a este propósito y quiere dar un aporte para lograrlo, mediante la publicación de esta revista. Haber sido organizadores y huéspedes del PRIMER CONGRESO DEPARTAMENTAL DE SOFTWARE LIBRE EN EDUCACION, nos ha permitido ingresar en la red de iniciativas de personas y entidades que promueven el acceso al saber a través de plataformas de este tipo de software. En esta revista se registrarán eventos, estudios, planteamientos, propuestas y experiencias dentro del propósito de compartir con muchas personas los avances en la incorporación de Tecnologías de la Información y Comunicación en los procesos pedagógicos y de gestión de las instituciones educativas. Pero nosotros no hablamos solo de TICS, ante todo queremos hablar y actuar con la sigla TIF, tecnologías de la información para la formación.

Nuestro enfoque es humanista y social, pues pensamos que para construir una sociedad respetuosa y garante de las libertades humanas hay que garantizar primero las libertades de pensamiento, de investigación y de enseñanza. Un principio elemental de derechos humanos nos dice que no puede haber libertad de pensamiento si no hay acceso a la información, al conocimiento y al saber.

Por fortuna van desapareciendo los obstáculos para acceder a esos bienes intelectuales y morales y se renuevan conceptos como los de derecho de autor para hacer que cada vez haya menos impedimentos de tipo económico, tecnológico o ideológico para compartir el saber. Gracias de antemano a quienes nos lean, nos apoyen y nos hagan llegar sus observaciones, sugerencias, noticias y novedades para enriquecer esta publicación, que estará liderada por el profesor Fausto Mauricio Lagos, docente de Matemáticas de este Colegio; también en este campo el Seminario quiere servir a la comunidad.

**Padre Edilberto Estupiñan Estupiñan
Rector del Colegio Seminario Diocesano**

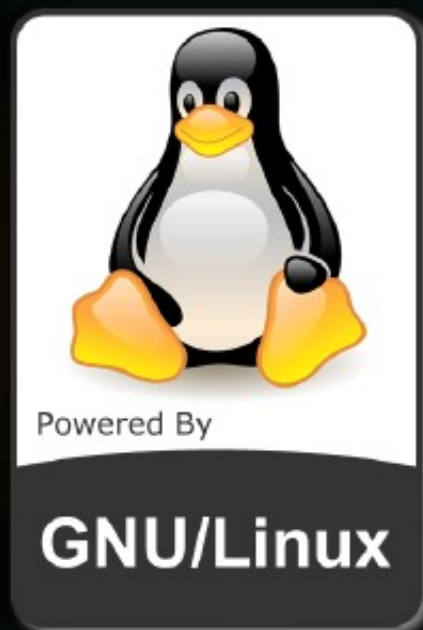


COMUNIDAD E-SOLID EDUCACION Y SOFTWARE LIBRE DUITAMA

Richard Stallman Inspirado por la idea de conseguir que todos los programadores y usuarios de software tuvieran la libertad de compartir y construir sin que fuese necesario estar sujetos a contratos y demandas desarrolló el proyecto GNU que significa No Es Unix, ya que Unix es un software comercial, pero GNU es más que eso, es más que software desarrollado en equipo y distribuido de forma gratuita; ahora el proyecto GNU abarca muchos más campos de acción que comparten un solo ideal, y es que el conocimiento sea libre, que todos puedan contribuir a una sola construcción y todos tengan libre acceso a ella, eso inspiró a Linus Torvals a desarrollar el kernel de Linux en el cual han trabajado miles de personas y han logrado construir el mejor sistema operativo que existe y Linux nos ha inspirado a quienes hacemos parte de E-SoLiD.

Manifiesto de GNU!!!
MANIFIESTO GNU - E-SoLiD

¿Qué es GNU - E-SoLiD? O simplemente E-SoLiD, es un proyecto académico sin ánimo de lucro ni intereses políticos, hasta ahora somos un pequeño equipo de colaboradores, sin embargo es necesaria la colaboración de todos quienes quieran participar.



Hasta ahora contamos con nuestro site web (en permanente construcción), un blog y el grupo que administra todas las tareas y miembros del proyecto. Todos los aportes son necesarios, necesitamos tanto colaboradores como Lectores, tiempo, equipos, ideas... todo es bienvenido.

Aunque no se han formulado unas políticas explícitas por ahora tenemos claro que compartimos la ideología de Stallman.

Para evitar una horrenda confusión, no todos somos expertos en programación pero si todos debemos estar dispuestos a dedicar tiempo para aprender lo necesario, para eso quienes ya manejamos la programación y las plataformas estamos dispuestos a trabajar con quienes quieran hacer parte, recordemos que nuestra filosofía es compartir.

¿Por qué debemos hacer realidad E-SoLiD?

Porque es necesario entender que el conocimiento no puede estar guardado en escaparates y búnquers cerrados a los que no dispongan del poder económico o político, porque a nivel científico las publicaciones son las que hacen reconocible nuestro trabajo y E-SoLiD es una oportunidad no solo de publicar sino que es una oportunidad para que nuestro trabajo sea enriquecido y enriquecer el trabajo de otros sin que seamos llamados piratas y con todas las ventajas éticas de la libertad.

Somos profesionales que ya percibimos dinero de otras fuentes, ahora es cuando abrir las puertas de nuestros sitios de trabajo al mundo y permitir que todos construyan nuestro trabajo y construir el trabajo de todos.

¿Cómo estará disponible E-SoLiD?

Como comunidad abierta e integrada por profesionales de todas las áreas, ocupamos un amplio espacio físico, en donde se encuentre un integrante de E-SoLiD se encontrará la comunidad respaldando todo tanto trabajo como actividad que vaya en pro y respete las normas y objetivos que nos hemos trazado.

Contamos con un sitio albergado en google sites, contamos también con un grupo albergado en google groups el cual aprovechamos como lista de correos, con un blog donde hacemos periódicamente publicaciones de los más importantes hechos de la comunidad Software Libre a nivel mundial, pero especialmente local y ahora la revista Geek que con una periodicidad de 45 días pretende llevar al usuario de software libre a la actualidad del conocimiento y las incidencias del software libre en la cotidianidad.

¿Cómo participar?

Estamos definiendo las modalidades en las que poder participar de nuestra comunidad, sin embargo dentro de las que se plantean están:

EN LA COMUNIDAD

GEEK: Aficionado a la informática y la tecnología (libre) dispuesto a difundir y compartir el conocimiento, el Geek E-SoLiD encabeza y participa de los eventos programados llevando conferencias, organizando logística, contribuyendo a que otros usuarios (personas o empresas) migren a las tecnologías libres pero sobre todo siendo la primera línea de soporte a los usuarios nuevos (personas o empresas) o recién migrados a las tecnologías libres.

USUARIO: Persona o grupo de personas (empresa) que ha migrado al software libre y necesita el soporte necesario para tener una experiencia de éxito, participa de los eventos de la comunidad como asistente y participa activamente de la lista de correos.

EN LA REVISTA

ESCRITOR: Escribe activamente para la revista, publica artículos, propone nuevas secciones y colabora con mantener actualizada a la comunidad con noticias acerca del uso e implementación de software libre, puede ser una persona o grupo de personas, puede participar no solo en la revista sino como comentador o escritor en el blog o el site de la comunidad (para ser escritor debe contar con la aprobación del director del proyecto).

LECTOR: Un lector activo es la persona o grupo de personas que están al tanto de cada edición, que escribe propuestas o que envía comentarios acerca del contenido y para realizar correcciones pertinentes a las publicaciones realizadas, el lector puede ser pasivo, es decir que está suscrito a los servicios de

publicación (Site, Blog y Revista) o activo que es quien además de estar suscrito a los servicios de publicación también participa de la edición haciendo correcciones ortográficas o gramaticales.

¿Cómo se benefician los participantes?

Todos ganan, eso es parte esencial de la filosofía GNU, ganan los estudiantes al encontrar más y mejores herramientas disponibles al alcance de un pc conectado a internet, ganan los profesionales que aportan al disponer de un medio de publicación masivo en el cual además de poner sus trabajos, éstos se verán enriquecidos, también ganan al poder enriquecer el trabajo de otros profesionales, se crea comunidad a nivel global expandiendo así las fronteras y gana en curriculum, ganan las empresas en soporte y disponibilidad de servicio, sin olvidar que este soporte y servicio está sujeto al carácter "sin ánimo de lucro" que debe siempre distinguimos. (el "sin ánimo de lucro" no significa por amor al arte)

ALGUNAS OBJECIONES FÁCILMENTE REFUTABLES A LOS OBJETIVOS DE E-SoLiD

"Nadie colaborará porque es gratis"

Una rápida interpretación de las palabras de Richard Stallman es que *gratis son las herramientas no el conocimiento* "Software Libre NO es cerveza gratis", pero por encima de esto \$\$\$ está el equipo de formación y trabajo, lo más importante en E-SoLiD es la construcción del conocimiento no el enriquecimiento, por eso como ya se mencionó E-SoLiD es un grupo de personas profesionales y no profesionales que promueven se lucran de sus ocupaciones propias y promueven la libertad del conocimiento.

"No todos manejan las herramientas necesarias, se requiere de capacitación"

El Objetivo fundamental de E-SoLiD NO es estar cerrada, como comunidad, a quienes ya saben sino por el contrario abrir las fronteras del software libre a todos los usuarios (conocedores y no conocedores) de las tecnologías de software especialmente, romper con la brecha que separa a los malos geek del geek libre y dispuesto a ayudar y colaborar, como fundamento somos educadores desde cada una de nuestras áreas.

"No se puede llegar a mucho sin costear publicidad"

Suficiente publicidad con la que realicen los mismos colaboradores, por eso es necesario que involucremos a todos cuantos podamos. []



LLEGÓ UBUNTU 9.10 KARMIC KOALA

Octubre terminó siendo un mes muy agitado en cuando a sistemas operativos, la distribución más difundida de GNU/Linux, Ubuntu 9.10 Karmic Koala vio la luz el 29 de Octubre cumpliendo una vez más con la promesa hecha por Canonical de publicar una nueva versión cada seis meses. Nos metimos en el corazón de Karmic en busca de encontrar todo su potencial y nos encontramos con que Canonical cumple con presentar a los usuarios un sistema operativo realmente mejorado cada seis meses, no solo colores y nuevos temas para las "ventanas".

Instalación

Para los usuarios nuevos en GNU/Linux, encontrar un sistema de instalación comprensible es ideal a la hora de realizar una migración en sus propios equipos, si bien es cierto que la mayoría de los usuarios no instalan y administran sus propios sistemas sino que dejan estas tareas a las empresas de soporte, también es cierto que entre más se comprendan los procesos que se siguen a la hora de actualizar o modificar las características de nuestras equipos de computo.

El proceso de instalación de Karmic Koala se sigue sin ningún sobresalto especial con respecto a las versiones anteriores, en la pantalla inicial del live cd se muestran las clásicas opciones de arranque, Instalar Ubuntu es la que elegimos, primordial haber decidido previamente si vamos a compartir el espacio con otro sistema operativo o Karmic se instalará como dueño y señor.



Fig. 1 GTM.png

Luego de haber iniciado el proceso de instalación, seleccionar idioma, esta el selector de zona horaria, muy intuitivo, vasta con dar click en la zona en la que se encuentre y ya está, sigue la distribución del teclado, muy recomendado comprobarla, el particionado depende de la instalación que se vaya a realizar si es compartida con otro sistema se supone que ya ha distribuido el espacio, y mi recomendación es seguir un particionado manual en cuyo caso debe definir en orden las siguientes particiones

/: Linux tiene un sistema de particionado muy seguro, la partición / (raíz) almacena los datos del usuario root (administrador del sistema), es decir contiene los archivos del kernel y paquetes de configuración del sistema y dispositivos, esta partición esta protegida por la contraseña del root, que deberá asignar después de la instalación.

SWAP: El área de intercambio swap es una partición de GNU/Linux que soporta la memoria ram del sistema, fue una partición creada pensando en mejorar el rendimiento sobre todo para equipos con baja ram, la pregunta del millón es cuando espacio destinar a esta partición, pues bien algunos recomiendan que sea del doble de la capacidad de ram instalada, sin embargo así como swap puede mejorar el rendimiento también puede afectarlo negativamente si se administra mal, mi recomendación es si su equipo dispone de más de 4 GB de ram disponga a lo más de 2 GB para la partición swap, si tiene menos de 1 GB instalado es bueno dejarla de igual tamaño a la ram en caso extremo del doble, si dispone de menos de 512 MB, y si tiene instalado entre 2 y 4 GB lo recomendado es la mitad.

HOME: La partición home es destinada a guardar los archivos del usuario, Documentos, Imágenes, Vídeos, etc, esta partición es preferible dejarla con una buena capacidad para disponer de almacenamiento masivo. Este sistema de particiones es muy seguro ya que si el sistema se ve afectado gravemente serán modificado únicamente los archivos de la partición / (raíz) permaneciendo segura toda la información del usuario.

Si el sistema no va a estar compartido seleccione borrar y utilizar todo el disco, dispondrá de un particionado automático. Selección de nombre de usuario, contraseña y sistema de inicio de sesión (automático o con solicitud de usuario y contraseña), siguiente, resumen de la instalación y empezar, luego de que da el último click para iniciar la instalación esperará en promedio 25 minutos antes de poder considerar la instalación terminada, reiniciar y estar listo para usar Ubuntu Karmic Koala.

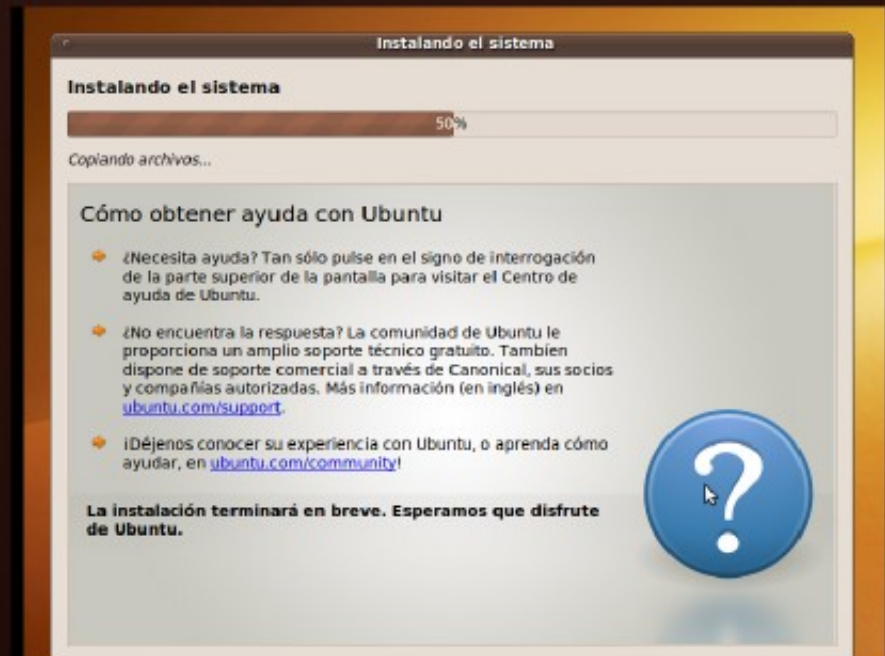


Fig. 2 Install.png

Después de reiniciar, el sistema tarda aproximadamente 15 segundos para estar listo en el escritorio, después aparecerá el gestor de actualizaciones solicitando instalar las últimas actualizaciones disponibles, si se encuentra conectado a internet podrá hacer dicha instalación que depende únicamente de la velocidad de acceso a internet.



Fig. 3 Actualizar.png

Luego de realizar la respectiva actualización puede intentar apagar el equipo para comprobar los tiempos de finalización que dependiendo de la configuración de la máquina, no superará los 10 sg.Y... que hay de nuevo??? Para los usuarios que ya conocen Ubuntu, fundamental es poder determinar las características que lo hacen diferente a las anteriores versiones, además de la instalación que de por más tiene por defecto seleccionado el sistema de archivos ext4. Al ingresar al escritorio de Ubuntu Karmic Koala se va a encontrar con GNOME 2.28.0 que presenta una colecciones de wallpapers y efectos visuales impresionantes (disponibles para quienes tengan aceleración de vídeo), obviamente instalando paquetes adicionales como Compiz y Cairo-doks podrá disponer de una mejor presentación gráfica. Novedades importantes son el centro de software de Ubuntu que aunque aún faltan algunos detalles, como una barra de navegación, es muy práctico para usuarios poco experimentados que no conocen Synaptic y no se atreven aún con la terminal.

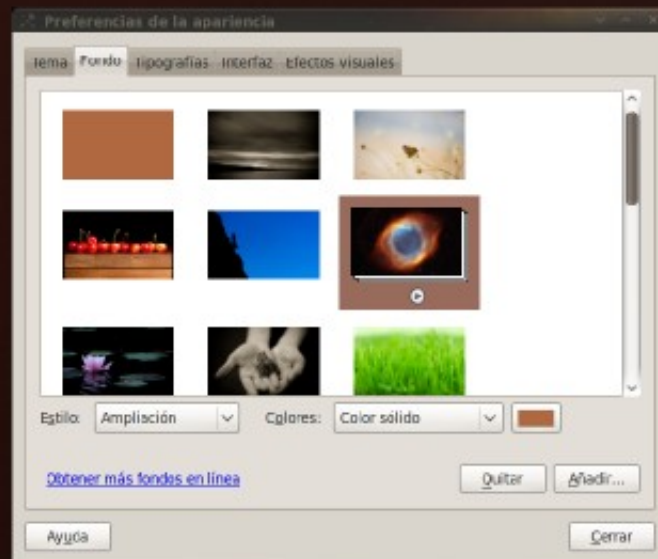


Fig. 4 Temas.

Otra novedad de Karmic es el administrador de mensajería predeterminado "Empathy", que probado con algún tiempo presenta algunas características especiales y avanzadas respecto a pidgin, buena elección de los creadores de Ubuntu, otras aplicaciones son Brasero, OpenOffice 3.1, y destaca la aparición oficial de Ubuntu One, el sistema de almacenamiento en la nube de Ubuntu, que le da a cada usuario una capacidad de 2 GB para disponer de sus archivos desde cualquier equipo conectado a la red.

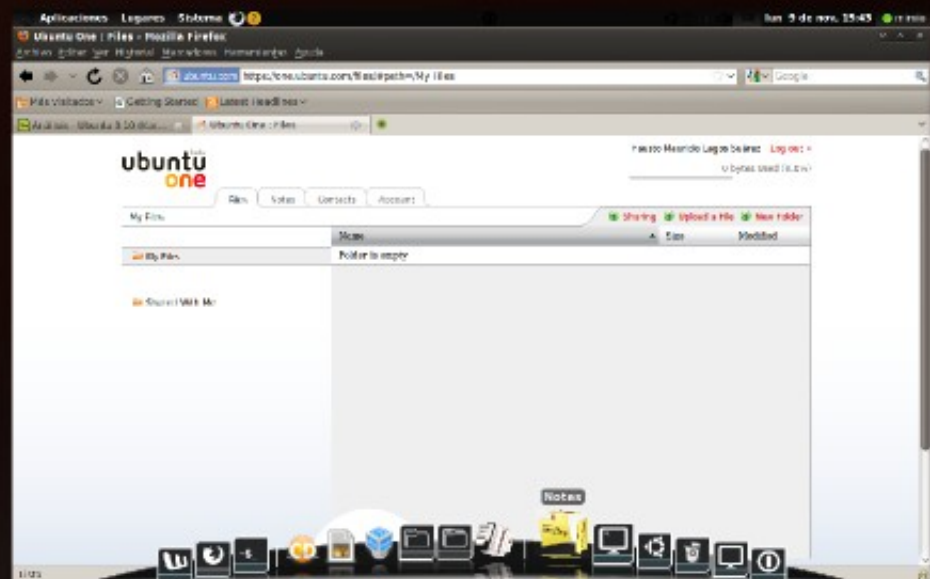


Fig. 5 UbuntuONE

En conclusión Ubuntu 9.10 Karmic Koala sigue siendo una excelente opción a la hora de seleccionar una distribución muy amable de GNU/Linux con la cual trabajar, presenta gran soporte para hardware además de una comunidad muy amplia en la cual apoyarse para hacer de la migración una experiencia de éxito, y para quienes ya lo conocen, Karmic Koala sigue siendo una distribución muy competente sin ningún punto de desmerito, bien por Ubuntu que se anota otro hit, y bien por sus usuarios que siguen gozando de un excelente sistema operativo.



sugarlabs

Usando Software libre para aprender

Hablamos con la Magister María del Pilar Sáenz (pilar@co.sugarlabs.org), directora de la fundación SugarLabs Colombia y esto fue lo que nos dijo acerca del programa Usando Software Libre para aprender:

La tecnología en la educación...!

Aún en Colombia, el uso del computador en la educación se limita a la utilización de un aula de informática, en la cual los niños tienen contacto una o dos veces a la semana con un computador que es compartido con dos o más de sus compañeros. El programa de computadores para educar, iniciativa que ha ganado reconocimiento a nivel latinoamericano, ha mostrado que el computador puede cambiar la forma de enseñar y aprender¹, sin embargo la falta de incorporación de estas herramientas en el currículo no han permitido explotar esta herramienta y hasta el momento no se observan mejoras significativas en el desempeño de los estudiantes que participan de este programa². Aunque se han hecho adelantos aun falta mucho para alcanzar la meta de que todos los niños tengan acceso a la tecnología de una forma real, que les permita apropiarse de la misma al punto de potenciarla para su propio proceso de construcción de conocimiento.

Apropiación, NO utilización

La apropiación, y no sólo el uso de la tecnología es el único camino que nos permitiría zanjar la brecha digital que nos convierte en dependientes de los países industrializados. Cuando la tecnología se transfiere es el usuario quien acepta y se adapta a su uso sin que se tengan en cuenta las necesidades de este. El usuario se convierte en un receptor pasivo de una tecnología que con el tiempo se vuelve obsoleta y de la cual crea dependencia. Cuando el usuario se apropia de la tecnología, la adapta a sus necesidades, la transforma con el tiempo y la mejora. Para ello es indispensable que la pueda estudiar y comprender con el fin de conocerla y de ser necesario modificarla.

¿Cómo hacerlo?

Desafortunadamente el software privativo que reina en las aulas de los planteles educativos no permite estas libertades, conlleva además gastos de licenciamiento que se vuelven una carga onerosa para las instituciones y que en muchos casos cuando es adoptado o exigido como única herramienta se impone el uso incuestionable de la misma. Los estudiantes y docentes sin la posibilidad de adquirir estas herramientas de forma legal, debido a sus altos costos, pero obligados a su utilización, terminan fomentando una cultura de la ilegalidad a tener forzosamente que recurrir a acciones como la piratería para satisfacer la exigencia de una herramienta.

Las tecnologías libres, y entre ellas, el software libre tienen un inmenso valor pedagógico, porque no sólo hacen posible usar y adaptar estas tecnologías a las circunstancias curriculares particulares de cada contexto social, sino que en su proceso de desarrollo y uso, promueven el tipo de valores sociales que se buscan desde esta otra tendencia educativa.



Equipo Sugarlabs Colombia

<http://sugarlabscolombia.wordpress.com/2009/06/29/bienvenidos/>

Se trata de usar las tecnologías que posibiliten el desarrollo de habilidades tecnológicas que se requieran en el contexto social, generar la capacidad de desarrollar tecnologías que respondan a los problemas socio-educativos relevantes, construir un sentido en el marco ideológico que queremos promover en nuestro contexto. El uso por sí sólo de una herramienta libre en vez de una herramienta privativa es una ganancia pero para lograr la apropiación de estas herramientas no basta sólo con su uso. Hay que cambiar la lógica con la cual se emplean las herramientas en educación, hay que generar dinámicas que favorezcan estas apropiaciones y hay que dar la libertad suficiente para que sean las mismas comunidades las que determinen su uso de acuerdo con sus valores, su cultura y sus procesos. Proyectos globales de educación

La mayoría de las distribuciones principales de sistemas operativos GNU/Linux tienen proyectos específicos en el área de educación¹, en la mayoría de los casos los programas para educación están enfocados a juegos que permiten desarrollar algunas habilidades de lógica, lenguaje y matemáticas², otros permiten introducir a los usuarios en los paradigmas de la programación³. Muy pocos de estos programas se plantean como una serie de actividades en diversas áreas salvo por un caso excepcional: Gcompris⁴.



¡Sugar!

Hasta ahora no había ninguna propuesta que rompiera la interfaz y de forma más profunda las metáforas habituales en el uso de computadores para pensar en su uso en educación. Tampoco ninguno de estos proyectos se plantearon la necesidad de crear grupos locales de soporte, desarrollo e implementación ni la creación de comunidades de práctica alrededor de estos proyectos en una escala mundial y local. Con las dificultades propias de un proceso novedoso Azúcar(Sugar) ha tratado de llevar a cabo esta tarea.

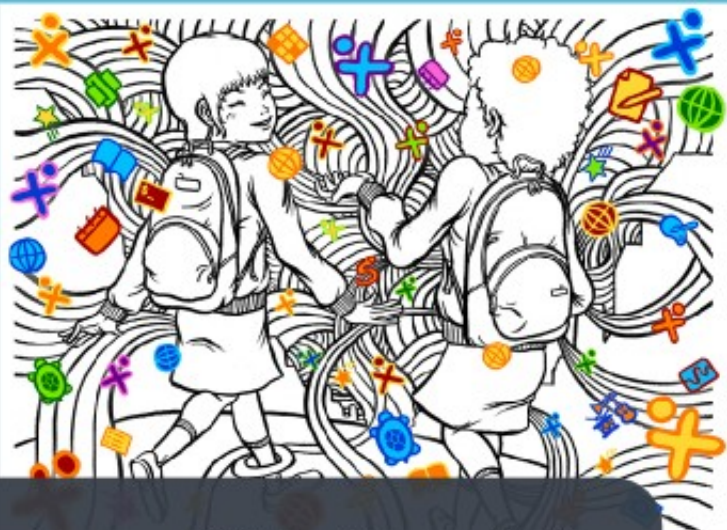
Sugar reinventa la forma cómo los computadores pueden ser utilizados para la educación al poner de manifiesto que la metáfora tradicional utilizada en los computadores durante los últimos 30 años no es una metáfora que realmente este pensada para un proceso de enseñanza-aprendizaje sino para una labor de oficina. Un ambiente de trabajo poco tiene que ver con un ambiente escolar o de estudio, donde en general se realizan actividades que ayudan a fijar ciertos conocimientos y donde mayoritariamente la experiencia de aprendizaje no es individual sino colectiva.

Plataforma de aprendizaje Sugar

En Sugar, no se tienen aplicaciones, los programas se denominan Actividades. Las Actividades están diseñadas para ayudar a los niños de 5 a 12 años de edad a aprender juntos a través de la expresión y los medios audiovisuales. Las actividades incluyen un procesador de palabras y una hoja de cálculo, un navegador, herramientas para pintar, juegos educativos, las actividades de la suite Gcompris y actividades para programar, TurtleArt, Etoys, Scratch y muy especialmente Pippy, una actividad que permite aprender a modificar la mayoría de las actividades disponibles para Sugar e incluso crear nuevas. Es decir, debido a que todas las actividades contenidas en Sugar son Software Libre, y la misma plataforma está disponible sobre sistemas operativos GNU/Linux, permite que sean usadas, copiadas, estudiadas, redistribuidas, modificadas y adaptadas según las necesidades de cada implementación¹.

Para romper con la metáfora tradicional de la oficina, Sugar propone una nueva metáfora para la interfaz, la metáfora de zoom, que tiene 4 ambientes: 1. La vista de vecindario, donde están las redes y los usuarios con los cuales se pueden plantear comunicaciones. 2. La vista de grupo, un lugar donde se visibiliza el estado (conectado o no conectado) de algunos usuarios seleccionados por afinidad o conveniencia que pueden ser invitados a participar de actividades específicas. 3. La vista de hogar, centrada en el niño o niña con todas sus actividades favoritas alrededor. 4. La vista de actividad, donde se despliega en pantalla completa el que hacer que se esta realizando. De esta manera se ubica al niño en un contexto social, su vecindario, su grupo, su hogar, su actividad, donde explícitamente se puede interactuar con otros que aparecen en la misma interfaz.





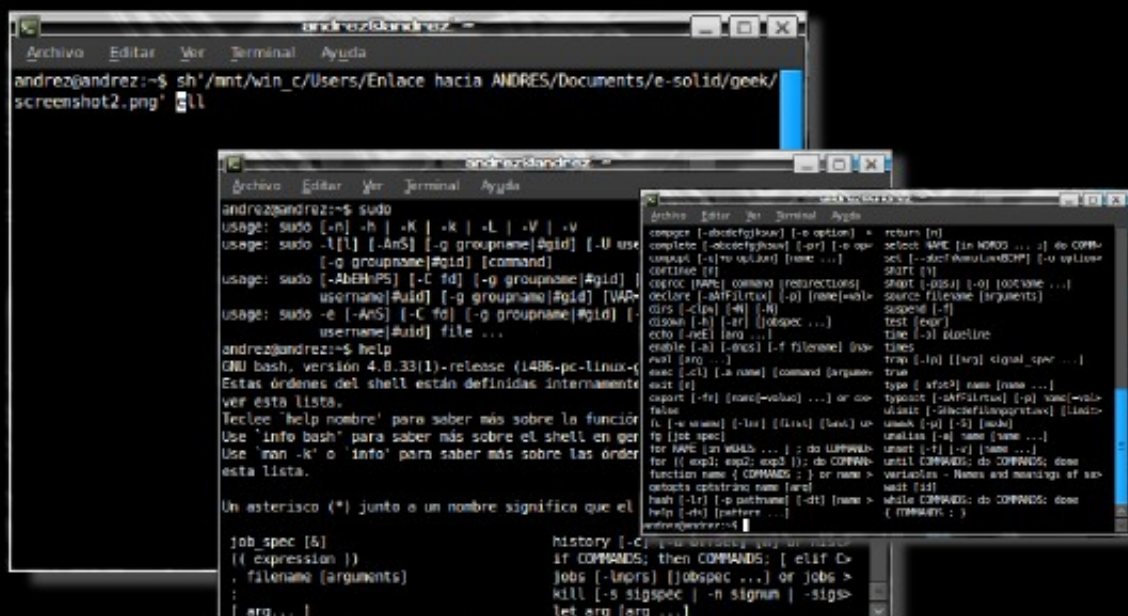
En Sugar no hay archivos, carpetas o aplicaciones, lo que se hace es una actividad que incluye la aplicación y todos sus datos. El registro de estas actividades se guarda en un diario siempre disponible desde el cual se puede reanudar cualquier actividad en cualquier momento. El registro de la actividad se guarda de forma automática haciendo que sea un sistema en el cual difícilmente se puede perder los datos dado que todo está guardado y se hacen copias de seguridad regularmente. El diario visto como el registro de las actividades, tiene además la información de con quienes se realizó la actividad, que tipo de actividad se realizó y cuando se hizo y despliega la información según secuencias que pueden ser ordenadas y seleccionadas de acuerdo con esos mismos parámetros.

Es importante enfatizar el papel del docente como catalizador de estos procesos. El diálogo constante sobre como y para que se usa la tecnología en el aula, como mejorarla, como ponerla al servicio de los usuarios y como modificarla debe ser un cuestionamiento constante compartido por la comunidad de usuarios.

Dado que se quiere tener disponible para la mayor cantidad de niños en el mundo, el trabajo de localización, es decir la posibilidad de tener la plataforma y las actividades disponibles en otros idiomas diferentes al idioma original, permite tener Sugar disponible actualmente en más de 25 idiomas. En este momento la plataforma de aprendizaje es utilizada todos los días en escuelas por casi un millón de niños en más de cuarenta países.



With the essay finished and recorded in her Journal, Kamala draws a picture of a shark, and adds it to her Memorize activity.



¿QUÉ ES SHELL?

Shell, es un programa presente en todos los entornos operativos tipo Unix, el cual hace el papel de interprete de comandos. Es la interface entre el usuario y el sistema operativo. Actúa generalmente de manera invisible, enlazando los comandos o las aplicaciones que ejecutamos interactivamente o desde las aplicaciones del entorno gráfico, con los comandos propios del sistema operativo, haciéndonos más fácil las tareas rutinarias, desde la edición simple de un texto hasta la configuración de parámetros del sistema y además nos puede servir como entorno de programación.

Existen tres tareas principales que se realizan desde Shell: La primera a nivel interactivo, cuando ejecutamos un comando y Shell se encarga de procesar y ejecutar. En segundo lugar esta la personalización de la sesión, donde Shell define variables como la dirección de la cuenta de usuario o la bandeja de correo entre otras para controlar su funcionamiento y la ejecución de tareas al inicio de sesión. Por último tenemos la programación, en donde Shell con sus comandos propios unidos con los comandos propios del sistema (por ejemplo el sistema GNU) dentro de un archivo ejecutable nos permite la programación de aplicaciones lo cual se conoce como Shell Script.

Hay muchas Shell diferentes dependiendo del sistema operativo, pero para este caso vamos a hacer una sencilla introducción a Bash, ya que esta presente en todos los Sistemas GNU, y es la shell por defecto en el sistema GNU/Linux.

Bash, es una shell basada en Bourne Shell, (sh) escrita originalmente por Stephen Bourne y distribuida en los sistemas Unix). Bash fue escrita por el proyecto GNU y su nombre Bash, es un acrónimo de Bourne-Again Shell (otro shell bourne). Bash es el interprete de comandos predeterminado de los sistemas GNU/Linux, además de Mac OS X Tiger, y puede ejecutarse en la mayoría de los sistemas operativos tipo Unix. También se ha llevado a Microsoft Windows por el proyecto Cygwin.

En este primer artículo, vamos a ver un ejemplo muy sencillo (1), con el cual podemos hacer una copia de seguridad de nuestros archivos teniendo en cuenta el origen, destino y fecha de creación.

```
#!/bin/bash
ORIG="/home/"
DEST="/var/copias_de_seguridad/"
FICH=home-$(date +%Y%m%d).tgz
tar -czf $DEST$FICH $ORIG
```

como vemos el ejemplo es muy sencillo y fácil de estudiar de lo que es programación, lo dejamos como primer ejemplo de lo que se puede hacer desde el interprete de comandos, en adelante Bash. En la próxima entrega, veremos como personalizar nuestra sesión y mas tips acerca de programación.



E-SOLID PRESENTE

El año 2009 quedará marcado como un año muy importante para el Software Libre en Duitama y Boyacá, en febrero nace la idea de trabajar exclusivamente con SL, dentro del equipo de trabajo del área de Matemáticas del Colegio Seminario Diocesano de Duitama, y así se desencadenó una serie de eventos en los cuales estaríamos presentes para enriquecer nuestro conocimiento, nuestro ideal y poder formular algo que hoy ya es una realidad, realidad llamada Comunidad de Usuarios de Software Libre en la Educación de Duitama. así la historia reciente de E-SoLiD podría seguirse contando por bastantes líneas más, sin embargo en una intrínseca línea de tiempo veremos en los siguientes párrafos más detalles de esta historia, espero quede bien contada.

Abril 25 – FLISOL BOGOTÁ 2009

En la biblioteca Virgilio Barco de la ciudad Bogotá DC, se llevó a cabo el primer evento en el cual participaría la comunidad E-SoLiD, esta vez como asistentes, muy animados Daniza Mayerly Suárez, Fausto Mauricio Lagos y Yudy Yasmín Sánchez, profesores del Colegio Seminario se hacen presentes con la intención de recabar información, establecer contactos e invitar a conferencistas y ponentes a que nos acompañen en el Primer Congreso Departamental de Software Libre en la Educación, a realizarse durante el mes de Agosto en Duitama.

Agosto 12, 13 y 14 – PRIMER CONGRESO DEPARTAMENTAL DE SOFTWARE LIBRE EN LA EDUCACIÓN

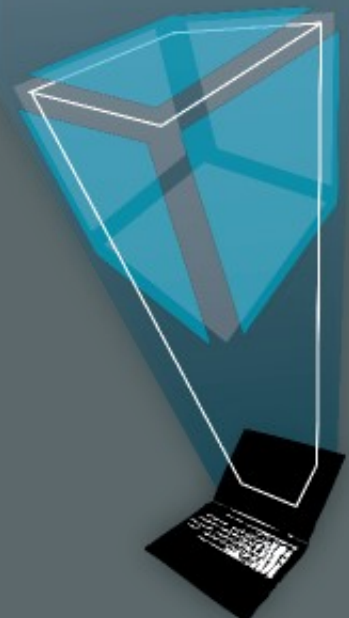
esta vez como anfitriones, el Colegio Seminario Diocesano, recibió por primera vez a la comunidad Software Libre del país para realizar el primer evento que difundiría dentro de la comunidad educativa del departamento lo que es el SL y su pertinencia en la educación

Tres objetivos fueron los trazados

- * Socializar experiencias de utilización de herramientas de software libre y promover el debate entre los escenarios educativos de sistemas operativos libres y privativos.
- * Propender por el rigor en la calidad de las herramientas y procesos tecnológicos utilizados en las aulas.
- * Crear espacios de formación con el fin de fortalecer la implementación de las herramientas de software libre en el aula.

Tres objetivos fueron cumplidos!!!

1er
CONGRESO
DEPARTAMENTAL
DE SOFTWARE
LIBRE
EN LA
EDUCACIÓN



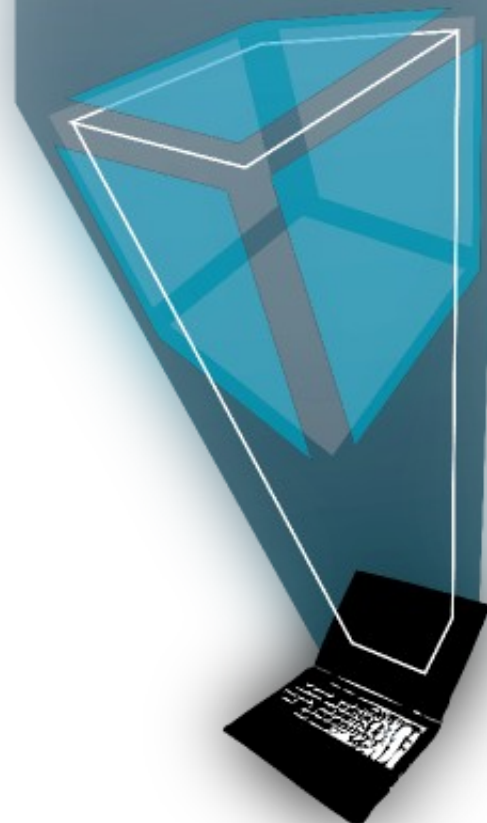
Experiencias e Iniciativas

Organizaciones y comunidades invitadas presentaron un amplio abanico de posibilidades que le brinda el software libre a la educación dentro de las cuales estuvo la Fundación HETAH quienes con su especial iniciativa abren el mundo de la tecnología a personas con necesidades educativas especiales e instituciones que cuenten con planes y proyectos de inclusión, además se mantuvo un sano diálogo entre expertos conocedores de las dos más importantes alternativas de tecnologías de software (el software privativo y el software libre) disponibles para la educación y los usuarios en general, llegando a importantes conclusiones dentro de las cuales esta el que definitivamente GNU/Linux como sistema operativo es el más robusto (en cuanto a seguridad por ejemplo) y a pesar quienes lo aborrecen con razones ridículas, es la mejor alternativa para las instituciones educativas y en general para todos los usuarios de computadores en plataforma pc, (con lo de pc no quiero indicar que Linux solo corre en esta plataforma) sin embargo el software privativo no se limita a un sistema operativo y ofrece alternativas tan bien desarrolladas que plantean el definitivo ideal de que algún día se liberaran también, también quedó abierto el debate sobre si se puede hablar de software propietario y privativo como cosas diferentes, llegando a concluir que evidentes diferencias existen entre los dos, el software propietario es el software comercial pero que aún así no viola la libertad de sus usuarios. Así se terminó el primer día del Primer Congreso Departamental de Software Libre en la Educación.

Se continuó el Jueves 13 de Agosto y el turno fue para los niños, el sistema Sugar Labs mostró el altísimo potencial del software libre para desarrollar herramientas que lleguen fácilmente a todos, ésta dirigida especialmente a niños, ofrece una amplia gama de aplicaciones con las cuales el trabajo en el aula se hace más significativo, motivador e interesante para esas personillas que empiezan e sumergirse en el mundo infinitamente tecnológico en el cual empiezan a vivir, continuó la creatividad del diseño gráfico y el modelado 3D, Inkscape, GIMP y Blender hicieron su aparición para sorprender y dejar a más de uno boquiabierto con la espectacularidad y sencillez de las robustas herramientas con las que cuenta el software libre para el trabajo creativo, sin embargo no todo terminó con esto, era el turno de GNU/Linux, Ubuntu, Edubuntu, GNOME y KDE hicieron su aparición para demostrar que GNU/Linux no es un sistema operativo para gurus, sino que al contrario es un sistema operativo pensado para todos y que en especial a la educación le brinda un sin fin de posibilidades para hacer de muchos sueños e ideas una realidad que con software privativo solo seguirían siendo sueño

Para terminar con broche de oro, llegó el turno de Sun Microsystems y el convenio SAI, alternativa excepcional para instituciones que quieran contar con programas, herramientas y soporte de capacitación en sus programas de tecnología, El Colegio Seminario Diocesano, Francisco de Paula Santander y Santo Tomás firmaron a través de los Ambassadors de Sun Microsystems, Sandra Uribe y Germán Corredor el Convenio SAI con el cual todos los miembros de estas importantes instituciones empiezan a beneficiarse de las herramientas y capacitaciones libres que ofrece Sun Microsystems. Pero obviamente eso no fue todo, llegó el turno de la astronomía, la electrónica, la programación de software y las matemáticas, el Proyecto Descartes hizo las delicias de sus público con la presentación de esta excelente herramienta de la web 2.0 para el trabajo con el área de matemáticas en el aula.

1er CONGRESO DEPARTAMENTAL DE SOFTWARE LIBRE EN LA EDUCACIÓN



Y que quedó...

Quedo una iniciativa y mucho trabajo por delante. El Colegio Seminario Diocesano se ha comprometido con las instituciones educativas de Boyacá en brindar el soporte necesario para que estas ideas no queden en saco roto pero además ya se puede hablar de la Comunidad Software Libre de Boyacá, un grupo de personas que de la mano de sus instituciones quieren hacer que a la educación en nuestro departamento entre la tecnología pero de forma real y no solo en políticas y buenas intenciones, ese grupo de personas que cree en el software libre son los llamados hoy a construir caminos de libertad para la educación del mañana, así el Colegio Seminario Diocesano de Duitama cumplió al continuar haciendo de Boyacá la cuna de la libertad!!!.

Gracias!!!

Al Padre Edilberto Estupiñan Estupiñan, Rector del Colegio Seminario Diocesano y cabeza del equipo organizador porque sin su apoyo y sin su voluntad de trabajo hoy las instituciones educativas de Boyacá estarían aún a la espera de conocer estas excelente alternativas de software que hacen de la inclusión de las TIC en el aula una realidad.

A todos quienes aceptaron esta convocatoria pero especialmente a quienes creyeron y patrocinaron este trabajo...

* Javier Eugenio Albarracín Supelano - Secretario de Educación de la ciudad de Duitama

* Fernando Huerfano Sandoval - Gerente de Empoduitama

* Andrés Medina - Nodo Estudio Creativo

* Centro Diocesano de Pastoral DON BOSCO

* Ing. Rodolfo Albarracín - Serlecom LTDA

* Sandra Uribe y Germán Corredor - Ambassador Sun Microsystems

* y a todas las universidades, instituciones, comunidades y demás personas que creyeron y participaron del Primer Congreso Departamental de Software Libre en la Educación... GRACIAS!!!. educación, fueron tres días intensos, llenos de trabajo, conocimiento, satisfacciones y libertad, se conformó la idea de oficializar a E-SoLiD y se integró un primer grupo de participantes que luego sería depurado al tomar responsabilidades.

Septiembre 19 - Software Freedom Day

Durante todo un día de trabajo en la Universidad los Libertadores (Bogotá) se desarrolló el Software Freedom Day, evento que contó con la participación de importantes ponentes a nivel nacional y que enriqueció el trabajo de nuestra comunidad con una capacitación en la configuración de servidores Debian para el administrador de contenido Joomla, surgieron importantes contactos y junto con la Magister María del Pilar Saenz, directora de Sugar Labs Colombia se abrieron caminos hacia la construcción de acuerdos que favorezcan la aparición de Sugar, como herramienta en las aulas de las instituciones educativas de Duitama. Bienvenida de la comunidad Software Libre una vez más a quienes nos representaron en este importante evento y bienvenido el fortalecimiento de lazos entre E-SoLiD y los usuarios de software libre en Colombia.



Octubre 30 - 31 y Noviembre 1 - Jornadas de Software Libre - Cúcuta 2009

Tres días de encuentro, discusión, fortalecimiento y construcción de ideas, propuestas y lazos entre los grupos y comunidades de trabajo en Software Libre, enriquecimiento con muchas experiencias tanto nacionales como extranjeras y nuevamente nuestra comunidad presente, esta vez ya reconocidos oficialmente y desde las mesas de trabajo en educación se aparece en el mapa del software libre de Colombia, como una comunidad pujante y dispuesta a trabajar y a sacar adelante la educación de nuestro departamento.

Se forman así compromisos, importantes compromisos con la comunidad nacional pero más importante aún, se crean expectativas, proyectos y sueños para hacer de las TIF en nuestras aulas una realidad que toque a todos los llamados a participar..





Noviembre 9 al 20, Edusol 2009

Desde México llega la invitación a nuestra comunidad para participar en el evento virtual EDUSOL 2009, que en su quinta edición convoca a hacer un análisis de las Redes Sociales, su impacto en la educación y llama a buscar alternativas para convertirlas en una herramienta de formación, nuevamente presente a través de los medios virtuales de participación, dejamos huella en territorios extranjeros gracias a la pujansa y firme apoyo de nuestra institución insignia, el Colegio Seminario Diocesano.

Así termina el 2009 con un importante logro, Duitama aparece oficialmente en el mapa mundial de los usuarios de Software Libre, gracias al esfuerzo de nuestro equipo de trabajo y a nuestro incansable director, el Padre Edilberto Estupiñán Estupiñán, rector del Colegio Seminario Diocesano, quien con su constancia y pertenencia a su querido colegio y a los principios de la educación ha permitido que las puertas del Software Libre se abran no solamente dentro del colegio sino dentro de la educación en Duitama y Boyacá.

Gracias Padre por soñar con nosotros y hacer de este sueño una realidad creciente.



EL RINCON DEL LECTOR

El rincón del lector es la seccion donde se podrá entretenerse con la lectura de artículos, inquietudes y aportes que se quieran dar a conocer.

Estas notas pueden enviarse a:

e-solid@googlegroups.com

Bienvenido a esta seccion donde el Geek puede iniciar y/o comentar en los foros , compartir enlaces de interés ,noticias, fotos, ...

sean todos Bienvenidos.



COLOMBIA
NOV 2009

Creada por
E-SoLiD

<http://sites.google.com/site/mauripides>
e-solid@googlegroups.com



RevistaDigital